








## الذكاء الاصطناعي
## والبرمجة
## في خدمة
## الثقافة العربية




# 5

# الدليل التعريفي

## الدورة الخامسة
## الأسبوع العربي للبرمجة

الكويت 2025

# دليل الدورة الخامسة للأسبوع العربي للبرمجة

**"الذكاء الاصطناعي والبرمجة في خدمة الثقافة العربية"**

**الكويت 2025**

# تعريف الدورة الخامسة للأسبوع العربي للبرمجة

## المقدمة:

يهدف الأسبوع العربي للبرمجة إلى دعم جمهور التلاميذ في فئة الأعمار من 6 إلى 18 سنة وكل المهتمين بعلوم البرمجة والأشخاص ذوي الإعاقة، من خلال إبراز قدراتهم وتطوير مهاراتهم في مجال البرمجة والتكنولوجيا. وتسعى هذه المبادرة إلى توفير بيئة تعليمية ممتعة تساعد على تعلم أساسيات البرمجة للأطفال، وتسليط الضوء على أهمية فهم البرمجة في عالمنا الحالي. وجدير بالذكر أن الأسبوع العربي للبرمجة هو مبادرة أطلقتها المنظمة العربية للتربية والثقافة والعلوم (الألكسو) سنة 2021 بالشراكة مع الجمعية التونسية للمبادرات التربوية.

## عن الدورة الخامسة للأسبوع العربي للبرمجة

وفي الدورة الخامسة، التي تنطلق فعالياتها التحضيرية في الفترة **من 10 إلى 17 مايو 2025**، يركز الأسبوع العربي للبرمجة على الذكاء الاصطناعي والبرمجة في خدمة الثقافة العربية، ويأتي بالشراكة مع مبرة السعد للمعرفة والبحث العلمي، تعزيزًا لمكانة الكويت كعاصمة للثقافة العربية. ومبرة السعد للمعرفة والبحث العلمي هي مؤسسة غير ربحية تأسست سنة 2009 بالكويت تهدف إلى دعم البحث العلمي والابتكار في مجالات المعرفة المختلفة. تعمل المبرة على تعزيز الثقافة العلمية والمعرفية ودعم الموهوبين في الكويت والوطن العربي وتشرف على تنظيم مسابقة الشيخة فادية العلمية التي تشجع الطالبات على البحث العلمي ومن خلال هذه الشراكة والاستضافة الكريمة، يتشرف الأسبوع العربي للبرمجة، بمنح الكويت لقب عاصمة البرمجة العربية، وذلك لتحفيز الشباب العربي على استخدام البرمجة والتكنولوجيا والذكاء الاصطناعي لخدمة الثقافة العربية تزامنا مع كون الكويت عاصمة للثقافة العربية لهذه السنة.

## أهداف الدورة الخامسة للأسبوع العربي للبرمجة:

1. **تعزيز الثقافة العربية من خلال التكنولوجيا** :تسعى المسابقة إلى تعزيز أهمية الثقافة العربية باستخدام أدوات التكنولوجيا الحديثة، مثل البرمجة والذكاء الاصطناعي، لتحفيز الشباب على الإبداع والتفاعل مع عالم التكنولوجيا بشكل يعكس الهوية الثقافية العربية.
2. **تنمية مهارات البرمجة والتكنولوجيا لدى الشباب** :تهدف المسابقة إلى تطوير مهارات البرمجة والتكنولوجيا لدى التلاميذ والمهتمين من مختلف الأعمار، وتحفيزهم على تعلم أسس البرمجة واستخدامها بشكل عملي في مجالات متنوعة.
3. **تشجيع الإبداع والابتكار في استخدام الذكاء الاصطناعي** :تشجع المسابقة المشاركين على استخدام الذكاء الاصطناعي في تطوير حلول مبتكرة تخدم الثقافة العربية والمجتمع العربي بشكل عام.
4. **تحفيز المشاركة الفعالة من جميع فئات المجتمع** :تستهدف المسابقة جميع الفئات العمرية من 6 إلى 18 سنة، بالإضافة إلى الأشخاص ذوي الإعاقة (أصحاب الهمم)، بهدف تمكينهم من التعبير عن قدراتهم وتطوير مهاراتهم في مجالات البرمجة والتكنولوجيا.

5. **ترسيخ الاستدامة من خلال التعليم الرقمي** :من خلال هذه المسابقة، يتم تعزيز مفاهيم الاستدامة في التعليم والتكنولوجيا، وتوفير فرص تعلم مستدامة تهدف إلى بناء جيل قادر على الاستفادة من التقنيات الحديثة لخدمة القضايا الثقافية والاجتماعية.

## الجدول الزمني لفعاليات الدورة الخامسة:

- **من 19 إلى 30أفريل2025 : التدريبات.**
- **يوم 10 مايو 2025 : بداية استقبال الاعمال على منصة الأسبوع العربي للبرمجة.**
- **من 10 إلى 17 مايو 2025** : الفعاليات الذهبية (محاضرات، قصص نجاح، تحديات ملتقيات ندوات....)
- **يوم 15 يوليو 2025 :** آخر أجل لإرسال الأعمال.
- **آخر شهر يوليو 2025 :** الفرز الأولي والتحكيم على الصعيد الوطني.
- **شهر أغسطس 2025 :** الإعلان عن النتائج الوطنية.
- **شهر سبتمبر 2025 :** المقابلات الخاصة بالفائزين الذين حصلوا على المرتبة الأولى على الصعيد الوطني.
- **شهر أكتوبر 2025 :** الإعلان عن النتائج العربية.
- **شهر ديسمبر 2025 :** حفل الختام وتكريم الفائزين والمتطوعين بالكويت.

# المسابقات الرسمية للأسبوع العربي للبرمجة

## أولا مسابقة المربي الذهبي:

- **المستهدفون** :المعلّمون الذين يبدعون في استخدام التكنولوجيا لتحسين العملية التعليمية
- **الأهداف:** تهدف مسابقة المربي الذهبي إلى تكريم المعلّمين الذين يبدعون في استخدام التكنولوجيا الحديثة لتحسين العملية التعليمية وتعزيز الثقافة العربية من خلال مشاريع رقمية مبتكرة مرتبطة بأحد **محاور الدورة** ويتناول على الأقل أحد **مواضيع المشاريع**.

### المتطلبات:

- تكوين فريق المشروع من معلّم وميّسر إن وجد (الميسّر هو مدير المدرسة أو المشرف التربوي، ومهامه تشمل تسهيل إجراءات إنجاز المشروع وتنفيذه والترويج له في المدرسة والمجتمع المحلي وذلك عبر منصة الأسبوع العربي للبرمجة).
- إعداد العرض التقديمي للمشروع وتقديمه في شكل فيديو لا تتجاوز مدته 5 دقائق.
- استكمال التسجيل وتعبئة الملفات اللازمة وتقديم المؤيدات المطلوبة عبر منصة الأسبوع العربي للبرمجة.

رابط المنصة https://arabcodeweek.alecso.org/ :

## شروط الترشح لمسابقة المربي الذهبي:

1. مزاولة **مهنة التدريس:**

يجب أن يكون المشارك من العاملين في مجال التدريس بإحدى المؤسسات التعليمية الحكومية أو الخاصة.

2. **عدم تكرار المشاركة:**

لا يُسمح للمربي الذي فاز بالمرتبة الأولى خلال السنتين الماضيتين بالمشاركة مجددًا، وذلك لإتاحة الفرصة لفرق جديدة للمنافسة.

3. **عدم ازدواجية المشاركة:**

يُشترط أن يشارك كل معلم في مشروع واحد فقط. في المقابل، يمكن للميسّر أن يشرف على أكثر من معلّم.

4. **الالتزام بالسلوكيات:**

يُشترط الالتزام بالأخلاق العامة والسلوكيات التربوية في جميع مراحل المشاركة.

5. **التفاعل على منصة الأسبوع العربي للبرمجة:**

يُطلب من كل ميسّر تسجيل **ما لا يقل عن 20 نشاطًا** على المنصة للترويج للمشروع، على أن تكون الأنشطة متنوعة وغير مكررة.

وتتمثل الأنشطة في: لقاءات، ندوات، تدريبات، ورش عمل، عروض تقديمية، أو إعداد فيديوهات ومنشورات تفاعلية لشرح المشروع والتعريف به.

6. **رفع ملف توثيقي:**

يجب رفع مستند بصيغة PDF تحت عنوان **"التفاعل مع المنصة"**، ويشمل:

- لقطات شاشة للأنشطة المسجلة على المنصة.
- شهادات حضور للمشاركين في هذه الأنشطة.

## محاور الدورة:

1. **الذكاء الاصطناعي والبرمجة لحفظ التراث المادي العربي:**

يُعنى هذا المجال باستخدام التكنولوجيا لحماية وتوثيق المعالم التاريخية والموروثات المادية العربية من الاندثار.

2. **الذكاء الاصطناعي والبرمجة لحفظ التراث غير المادي العربي:**

يهدف إلى توظيف التقنيات الحديثة لتوثيق التقاليد الشفهية والفنون الشعبية والعادات الثقافية غير الملموسة.

3. **الذكاء الاصطناعي والبرمجة لتعزيز السياحة الثقافية العربية:**

يركّز على تطوير حلول ذكية لجذب السياح وتعريفهم بالمواقع الثقافية والتراثية العربية بطريقة مبتكرة.

4. **الذكاء الاصطناعي والبرمجة لتطوير الفنون العربية:**

يسعى إلى دمج الذكاء الاصطناعي مع الفنون التقليدية كالموسيقى، الزخرفة، والخط العربي لتجديدها ونشرها بأساليب حديثة.

## مواضيع المشروع:

- الروبوتيك التعليمي.
- الواقع المعزز أو الافتراضي.
- تطبيقات الذكاء الاصطناعي.
- كبسولات الفيديوهات التعليمية.
- محتويات تعليمية تفاعلية.
- الألعاب التعليمية.
- القصص الرقمية.

## مكوّنات العرض التقديمي للمشروع:( فيديو لا تتجاوز مدته 5 دق)

1. عنوان المشروع.
2. فكرة المشروع.
3. مبررات المشروع.
4. أهداف المشروع.
5. الفئة المستهدفة.
6. نتائج المشروع.
7. خطة عملية لتطبيق المشروع في المناهج الدراسية.
8. روابط وصور للمنتج (المشروع).

## أمثلة لعناوين مبسطة لمشاريع المعلمين:

يمكن للمعلمين الاستئناس بهذه العناوين لإنتاج مشاريع مبتكرة وإبداعية تعزز التراث والثقافة العربية بوسائل رقمية حديثة.

- **مدرستي في رحلة عبر الزمن** :منصة تفاعلية تعرّف الطلاب بتاريخ المدرسة والتعليم عبر العصور.
- **المعلّم الراوي** :تطبيق يستخدم الذكاء الاصطناعي لرواية القصص التربوية بأسلوب تفاعلي.
- **المتحف المدرسي الافتراضي** :موقع ويب يتيح إنشاء متاحف مدرسية رقمية تعكس أعمال الطلاب الإبداعية.
- **التعليم عبر الحكاية الشعبية** :لعبة تفاعلية تربط القيم التربوية بالحكايات الشعبية.
- **تراث بلادي في مدرستي** :تطبيق يعرض مشاريع طلابية حول التراث المحلي بطرق مبتكرة.
- **رحلة في تاريخ العلوم العربية** :لعبة تعليمية تستعرض إنجازات العلماء العرب في مختلف المجالات.
- **التقاليد في مدرستي** :تطبيق يعرض تقاليد المجتمع المحلي من خلال أنشطة مدرسية.
- **المدرسة الخضراء** :مشروع رقمي يعزز الاستدامة البيئية ويربطها بالعادات التقليدية.
- **الأستاذ الحكواتي الروبوت** :روبوت تعليمي يسرد القصص التعليمية بأسلوب تفاعلي للطلاب.
- **المسرح الرقمي التربوي** :منصة رقمية لإنشاء مسرحيات تعليمية تسلط الضوء على الثقافة العربية.

## معايير تقييم المشروع المقدم (مجموع 100 نقطة)

1. **الإبداع والابتكار (20 نقطة):** يقيس مدى تميز الفكرة وابتكار المشروع في استخدام التكنولوجيا، ومدى فعالية الحلول المقدمة لخدمة الثقافة العربية والتعليم.
2. **وضوح فكرة المشروع (20 نقطة):** يحدد مدى وضوح وصف المشروع ودوره في خدمة الثقافة العربية، وكيفية استخدام الذكاء الاصطناعي في المجال التربوي.
3. **أهمية المشروع في تعزيز الثقافة العربية (20 نقطة):** يقيم قدرة المشروع على تحسين العملية التعليمية وتعزيز الفهم والوعي بالهوية العربية، بالإضافة إلى تأثيره في التنمية الثقافية.
4. **تو افق المشروع مع المناهج الدراسية (15 نقطة):** يقيس مدى ربط المشروع بالمناهج الدراسية وكيفية دمجه في المواد التعليمية المختلفة، بالإضافة إلى توفير أنشطة تعليمية تفاعلية.
5. **التفاعل مع المنصة (15 نقاط):** يقيم عدد الأنشطة المسجلة على منصة الأسبوع العربي للبرمجة من طرف الميسر، ويعكس مدى فعالية جهود المعلمين في تعريف الطلاب بالبرنامج وتفاعلهم معه.
6. **نتائج المشروع (5 نقاط):** يقيم التأثيرات الإيجابية المتوقعة أو المحققة من خلال المشروع، ويحدد ما إذا كانت النتائج قابلة للقياس وتعكس نجاح المشروع في تحقيق أهدافه.
7. **القابلية للتنفيذ (5 نقاط):** يقيم إمكانية تطبيق المشروع في بيئات تعليمية متنوعة، ومدى سهولة تنفيذه من قبل المعلمين والطلاب.

## ثانيا مسابقة الفريق الذهبي:

- **المستهدفون :**الطلاب من فئة الأعمار 6 إلى 18 سنة وطلاب ذوي الهمم.
- **الأهداف:** تهدف مسابقة الفريق الذهبي إلى تكريم الطلاب المبدعين في توظيف التكنولوجيا الحديثة لتطوير مشاريع رقمية تسهم في حماية التراث العربي وتعزيز الثقافة والسياحة الثقافية، على أن ترتبط بأحد محاور المسابقة وتتناول أحد مواضيعها.

### المتطلبات:

- **تكوين فريق العمل: يتكون فريق العمل من طالبين ومشرف، الذي يمكن أن يكون معلّمًا أوولي أمر أو طالبًا جامعيًا فوق 18 سنة، حيث يتولى الإشراف على الطالبين، وتسهيل تنفيذ المشروع، والترويج له عبر منصة الأسبوع العربي للبرمجة.**
- **إعداد العرض التقديمي للمشروع وتقديمه في شكل فيديو لا تتجاوز مدته 3 دقائق.**
- **استكمال التسجيل وتعبئة الملفات اللازمة وتقديم المؤيدات المطلوبة عبر منصة الأسبوع العربي للبرمجة.**

رابط المنصة https://arabcodeweek.alecso.org/ :

## شروط الترشح لمسابقة الفريق الذهبي:

1. **عدم تكرار المشاركة في الفوز:**

لا يُسمح للفريق (الطالبين والمشرف) الذي فاز بالمرتبة الأولى في النسختين السابقتين من المسابقة بالتقدّم مرة أخرى، باستثناء الفرق المشاركين في فئة ذوي الهمم.

2. **الالتزام بالسلوكيات:**

يُشترط الالتزام بالأخلاق العامة والسلوكيات التربوية في جميع مراحل المشاركة.

3. **عدم ازدواجية المشاركة:**

يُمنع على الطالب الانضمام إلى أكثر من فريق. في المقابل، يمكن للمشرف الواحد الإشراف على أكثر من فريق.

4. **التفاعل على منصة الأسبوع العربي للبرمجة:**

يجب على كل مشرف تسجيل **ما لا يقل عن 20 نشاطًا** على المنصة، على أن تكون الأنشطة متنوعة وغير مكررة. وتشمل الأنشطة الممكنة: تنظيم لقاءات، ندوات، تدريبات، ورشات عمل، عروض تقديمية، أو إعداد فيديوهات ومنشورات تفاعلية لشرح المشروع والتعريف به.

5. **رفع ملف توثيقي:**

يجب رفع مستند بصيغة PDF تحت عنوان **"التفاعل مع المنصة"**، ويحتوي على:

- لقطات شاشة للأنشطة المسجّلة على المنصة.
- شهادات حضور للمشاركين في الأنشطة المذكورة.

## محاور الدورة:

- **الذكاء الاصطناعي والبرمجة لحفظ التراث المادي العربي.**
- **الذكاء الاصطناعي والبرمجة لحفظ التراث غير المادي العربي.**
- **الذكاء الاصطناعي والبرمجة لتعزيز السياحة الثقافية العربية.**
- **الذكاء الاصطناعي والبرمجة لتطوير الفنون العربية.**

## المشاريع المقبولة في المسابقة:

- **الروبوتيك التعليمي.**
- **الألعاب التعليمية.**
- **الو اقع المعززوالو اقع الافتراضي )مثل الزيارات والمعارض الافتراضية.**
- **مو اقع الويب.**
- **تطبيقات الهاتف الجوال.**

## الفئات العمرية:

- ✓ **فئة من 6 إلى أقل من 13 سنة** :إنتاج عمل رقمي مبتكر باستخدام الواقع المعزز أو منصات الذكاء الاصطناعي، يعزز الثقافة العربية، ويحمي التراث المادي وغير المادي، ويدعم السياحة الثقافية والفنون العربية، ويتضمن **على الأقل** أحد العناصر التالية:
  - موقع ويب.
  - معرض افتراضي.
  - لعبة تعليمية.
- ✓ **فئة من 13 إلى أقل من 18 سنة:** إنتاج عمل رقمي مبتكر باستخدام الواقع المعزز أو منصات الذكاء الاصطناعي **ولغات البرمجة**، يعزز الثقافة العربية، ويحمي التراث المادي وغير المادي، ويدعم السياحة الثقافية والفنون العربية، ويتضمن **على الأقل** أحد العناصر التالية:
  - تطبيقات الهواتف الجوالة.
  - موقع واب.
  - برمجة روبوت تعليمي.
- ✓ **فئة ذوي الهمم:** إنتاج عمل رقمي مبتكر باستخدام الواقع المعزز أو منصات الذكاء الاصطناعي، يعزز الثقافة العربية، ويحمي التراث المادي وغير المادي، ويدعم السياحة الثقافية والفنون العربية، ويتضمن **على الأقل** أحد العناصر التالية:
  - قصص رقمية.
  - مجلة الكترونية.
  - لعبة تعليمية.

## مكوّنات العرض التقديمي للمشروع:( فيديو لا تتجاوز مدته 3 دق)

1. **عنوان المشروع.**
2. **توزيع الأدوار في الفريق وتوضيح مهام كل عضو في إنجاز المشروع.**
3. **فكرة المشروع..**
4. **مبررات المشروع.**
5. **أهداف المشروع.**
6. **الفئة المستهدفة.**
7. **نتائج المشروع.**
8. **التقنيات المستخدمة في تنفيذ المشروع.**
9. **روابط وصور للمنتج (المشروع).**

## أمثلة لعناوين مبسطة لمشاريع الطلاب:

يمكن للطلاب الاستئناس بهذه العناوين لإنتاج مشاريع مبتكرة وإبداعية تعزز التراث والثقافة العربية بوسائل رقمية حديثة.

- **رحلة عبر التراث** – لعبة تفاعلية لاستكشاف المعالم الأثرية والتاريخية.
- **عادات وتقاليد من بلادي** – تطبيق يعرض العادات والتقاليد المحلية بطريقة ممتعة.
- **متحفي الافتراضي** – موقع ويب يتيح زيارة متاحف ومعارض تراثية افتراضيًا.
- **المهرجان الرقمي** – لعبة أو تطبيق تفاعلي يستعرض أشهر المهرجانات والاحتفالات.
- **حكايات الأجداد** – تطبيق يروي القصص الشعبية بطريقة ممتعة ومبتكرة.
- **رحلة الحج الافتراضية** – لعبة أو تجربة VR لمحاكاة رحلة الحج والمواقع الدينية.
- **فنون من العالم العربي** – موقع ويب يعرض الفنون التقليدية والموسيقى العربية.
- **تحدي الألغاز التراثية** – لعبة ألغاز حول المعالم التاريخية والعادات القديمة.
- **السياحة في مدينتي** – تطبيق يتيح جولات افتراضية لأهم المعالم السياحية.
- **الحرفي الصغير** – تطبيق تعليمي يشرح للأطفال كيفية صنع الحرف التقليدية.
- **الحكواتي الروبوت** – روبوت تفاعلي يروي القصص الشعبية بطريقة مشوقة باستخدام الذكاء الاصطناعي.

## معايير تقييم مسابقة الفريق الذهبي:(100 نقطة)

- **الإبداع والابتكار (20 نقطة)** :يقيس مدى تميز الفكرة ومدى إبداع المشروع في استخدام التكنولوجيا لتقديم حلول جديدة وفعالة لخدمة الثقافة العربية.
- **أهمية المشروع في تعزيز الثقافة العربية (20 نقطة)** :يحدد قدرة المشروع على تحسين العملية التعليمية وتعزيز الفهم والوعي بالهوية العربية.
- **دمج التكنولوجيا (20 نقطة)** :يقيس مدى فعالية استخدام التقنيات الحديثة مثل الذكاء الاصطناعي والبرمجة في إبراز ثقافة البلاد وهويتها وتراثها المادي وغير المادي.
- **التفاعل مع منصة الأسبوع العربي للبرمجة (15 نقطة)** :يقيس عدد الأنشطة المسجلة على المنصة من قبل المشرف، مما يعكس مدى فعالية جهوده في تعريف الطلاب وأولياء الأمور بالمشروع.
- **روح الفريق (10 نقاط)** :يقيس مدى قدرة الفريق على التعاون والعمل بشكل جماعي لإنتاج المشروع.
- **الوجاهة والوضوح (10 نقاط)** :يقيس وضوح الفكرة، سهولة شرحها، وسلامة اللغة العربية المستعملة.
- **احترام توقيت الفيديو (5 نقاط)** :يقيس مدى الالتزام بتوقيت الفيديو، الذي لا يتجاوز 3 دقائق.

# تحكيم مسابقات الأسبوع العربي للبرمجة.

## مراحل التحكيم:

1. **الفرز الأولي:** التحقق من استكمال المستندات والتأكد من إمكانية الاطلاع على الروابط. (يتم استبعاد الأعمال غير مكتملة الشروط).
2. **التحكيم الأولي:** تقوم لجنة التحكيم بمعاينة المشاريع المقدّمة والاطلاع على فيديو العرض والملفات المرفقة، ومن ثم يتم إسناد تقييم رقمي لكل مشروع بناءً على معايير محددة ومنشورة مسبقًا.
3. **التحكيم الوطني:** يتم اختيار الفائزين بالمراتب الثلاث الأولى على المستوى الوطني لكل دولة. يتأهل الفريق الفائز بالمركز الأول في كل دولة إلى التصفيات العربية لاختيار أفضل ثلاثة مشاريع على المستوى العربي. كما يتم إسناد شهادات شكر وتقدير للفائزين بالمرتبة الثانية والثالثة على مستوى الدولة.
4. **التحكيم النهائي:** سيتم التحكيم النهائي بعد مقابلة الفائزين بالمراتب الأولى وطنياً، حيث سيتم الإعلان عن الفائزين على المستوى العربي ودعوتهم لحضور حفل الختام. يُدعى لحضور الحفل الفريق الكامل في مسابقة الفريق الذهبي (المشرف والطالبان)، والمعلم والميسر في مسابقة المربي الذهبي. ذلك سيكون حسب إمكانيات ومتطلبات الحفل المقرر في دولة الكويت.

## طلبات الاعتراض:

- يمكن للمشاركين الاعتراض على النتائج الوطنية في **غضون 7 أيام** من تاريخ صدورها، على أن يكون الاعتراض مستوفيًا للشروط المحددة. وفي حال قبول الاعتراض من قبل لجنة التحكيم وثبوت أحقية المعترض، سيتم :
    - الإعلان رسميًا عن قرار اللجنة.
    - تعديل النتائج السابقة وفقًا للحكم الجديد.
    - الإعلان عن التغييرات عبر القنوات الرسمية للمسابقة.

## تنويه: شروط الاعتراض على النتائج الوطنية:

1. **تقديم الاعتراض خلال المهلة المحددة** :يجب أن يتم تقديم الاعتراض في غضون 7 أيام من تاريخ إعلان النتائج الوطنية.
2. **تقديم مبررات واضحة** :يجب أن يتضمن الاعتراض أسبابًا واضحة ومحددة تبرر طلب إعادة التقييم.
3. **الاعتماد على المعايير المعلنة** :يجب أن يستند الاعتراض إلى المعايير المعتمدة للتحكيم، وليس على اعتبارات شخصية.
4. **تقديم الاعتراض عبر البريد الإلكتروني الرسمي** :يجب إرسال الاعتراض عبر البريد الإلكتروني الرسمي للمسابقة التالي arabcodeweek@gmail.com :، مع ملاحظة أن يكون موضوع البريد الإلكتروني "**اعتراض مسابقة الأسبوع العربي 2025**".
5. **الالتزام بقرارات اللجنة النهائية** :بعد مراجعة الاعتراضات، يكون قرار لجنة التحكيم نهائيًا وغير قابل للاستئناف.